Rete!
Audiogenic
by iDEa
ENTUSIASMANTI PARTITE CON LA TUA SQUADRA DEL CUORE!

INTRODUZIONE

Retee! ti offre azione arcade e simulazione manageriale in un unico gioco. Nonostante siano presenti un'infinità di opzioni e metodi di controllo, questi sono stati implementati in modo tale da permetterti di iniziare a giocare senza trascorrere ore ed ore di fronte al manuale. E' possibile giocare in una o due persone, uno contro l'altro o in due contro il computer. Puoi addirittura guardare due squadre controllate dal computer giocare uno contro l'altro. Il livello di abilità dei giocatori é diverso per ognuno, in modo da rendere essenziale tanto la scelta della squadra con la quale giocare, quanto l'abilità di controllo dei giocatori durante le partite. Calendari delle partite, risultati e classifiche possono vernire consultati in qualsiasi momento durante il campionato.

CARICAMENTO E METODI DI CONTROLLO

Amiga

Inserisci il disco nel computer ed accendilo. Il gioco si controlla tramite uno o due joystick nella sezione arcade, mentre si può usare il mouse nella sezione manageriale.

Commodore 64

Per caricare da disco digita **LOAD "*",8,1** e premi **RETURN**, poi digita **RUN** e premi **RETURN**.
Per caricare da nastro premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** ed avvia il registratore.
Il gioco si controlla tramite uno o due joystick.

COME INIZIARE

Quando il gioco inizia, vedrai lo schermo vuoto con una barra blu in cima ed una freccia che serve da puntatore. Muovendo il joystick o il mouse, si muoverà anche la freccia. Muovi la freccia sul menu *PARTITA* e premi il pulsante di fuoco. Apparirà una serie di opzioni; per iniziare una partita, evidenzia l'opzione *GIOCA PARTITA* e premi nuovamente il pulsante di fuoco: inizierà così una partita fra due avversari comandati da computer.

Se vuoi prendere parte direttamente ad una partita, dovrai prima diventare manager di una squadra (vedi l'opzione *SCEGLI SQUADRA* nella sezione STRATEGIE ED OPZIONI DI GIOCO).

Se hai già giocato ad un gioco di calcio, conosci i controlli fondamentali. Ma per chiunque non avesse mai usato un gioco di calcio su computer, ecco di seguito le operazioni fondamentali:

- Controlli un giocatore alla volta. Il giocatore che stai controllando é evidenziato da una freccia sopra alla sua testa, ed il suo nome viene riportato sul tabellone. Se la tua squadra é in possesso di palla, verrà evidenziato il giocatore con la palla, fuorché quando c'é una rimessa, un rinvio, un corner o una punizione; in questi casi il controllo viene passato ad uno dei giocatori che possono ricevere la palla.

- Quando una squadra é controllata dal computer e l'altra é controllata da un giocatore umano la squadra del computer calcia sempre da destra verso sinistra.

- Muovi il joystick verso la direzione nella quale vuoi che si muova il tuo giocatore e tienilo in quella posizione finché non raggiunge la velocità desiderata. Se riporti il joystick in posizione neutra (al centro), il giocatore continuerà a correre nella stessa direzione ed alla stessa velocità. Per rallentarlo, muovi il joystick nella direzione opposta alla precedente.

- Per calciare il pallone premi e rilascia il pulsante di fuoco (più a lungo terrai premuto il pulsante, più potente sarà il tiro). Tutte le azioni eseguite dal pulsante di fuoco, vengono attivate solo quando lo stesso viene rilasciato.

Questo é tutto quanto devi sapere per iniziare a giocare, anche se ci sono molte possibilità avanzate di controllo che imparerai man mano. Non volere correre prima di sapere camminare!

CONTROLLO DEL GIOCATORE - TECNICHE AVANZATE

CAMBIO DI DIREZIONE

Per cambiare direzione, muovi il joystick in modo che punti ad una nuova direzione. Ovviamente, come nella vita reale, non puoi pretendere di cambiare direzione improvvisamente. Se, per esempio, muovi il joystick in modo che punti nella direzione opposta a quella in cui sta correndo il giocatore, questo rallenterà, si girerà e ricomincierà a correre nella nuova direzione. Scoprirai che muovendo il joystick di 180° passando attraverso tutte le posizioni intermedie, riuscirai a girare molto più rapidamente.

DRIBBLARE E FARE FINTE

Quando tenti di oltrepassare la difesa avversaria cercherai spesso di scartare per evitare uno scontro diretto con i difensori.
Dribblare consiste nel muovere un passo a destra o sinistra senza cambiare realmente direzione e può risultare un'ottima mossa per confondere gli avversari.
Per dribblare muovi il joystick dalla direzione centrale a 90° dalla tua direzione di movimento e rilascialo immediatamente (se lo terrai premuto troppo a lungo o passerai attraverso la posizione a 45°, effettuerai un cambio di direzione). Per fare finte usa esattamente lo stesso metodo. Queste mosse sono molto utili, quindi cerca di praticarle il più possibile!

COLPIRE LA PALLA - TECNICHE AVANZATE

Se si potesse colpire la palla solo nella direzione di corsa, diventerebbe impossibile fare passaggi e tiri particolari. Retee! ti permette di controllare l'altezza e la direzione della palla dopo averla calciata.

CONTROLLO DELL'ALTEZZA

Puoi colpire la palla a tre diverse altezze: tutto dipende dalla posizione del joystick quando viene rilasciato il pulsante di fuoco. Se il joystick punta nella stessa direzione di corsa del giocatore, la palla rimarrà bassa. Se il joystick punta nella direzione opposta, il tiro sarà alto, mentre se il joystick rimane in posizione centrale, sarà a mezza altezza (una via di mezzo fra i precedenti due tiri).

CONTROLLO DELLA DIREZIONE

Puoi colpire la palla in cinque direzioni diverse, a seconda dell'opzione impostata prima di iniziare la partita. Se scegli l'opzione *Direzioni di tiro-1*, la palla verrà sempre calciata nella direzione del giocatore (ovviamente potrai cambiare direzione all'ultimo momento per confondere gli avversari). L'opzione *Direzioni di tiro-3* permette di calciare la palla nella direzione del giocatore e nelle due direzioni a 45° opposte; muovi il joystick negli angoli adiacenti rispetto alla direzione in cui stai correndo dopo avere premuto il pulsante di fuoco (e prima di averlo rilasciato!).
L'opzione *Direzioni di tiro-5* é la più difficile da usare, ma la più potente, anche perché ti permette di calciare in direzioni altrimenti inaccessibili. Cerca quindi di imparare questo metodo al più presto.
Per accedere alle direzioni aggiuntive, muovi il joystick verso angoli adiacenti alla direzione di movimento. Se lasci andare il joystick prima di avere rilasciato il pulsante di fuoco, la palla verrà calciata con un'angolazione di 20° rispetto alla direzione di movimento (ideale per i tiri in porta); se invece rilasci il pulsante di fuoco prima di avere lasciato il joystick, l'angolo aumenterà di circa 70° (ottimo per passaggi laterali). Nonostante l'opzione a 5 direzioni non permetta di effettuare tiri a 45 gradi, potrai sempre cambiare direzione un attimo prima di tirare.

Ovviamente potrai combinare i controlli che regolano l'altezza del tiro con quelli che regolano la direzione. Aggiungendo a questo il fatto che é possibile misurare la potenza del tiro, ti troverai con centinaia di tiri diversi a disposizione.

COLPO DI TACCO

Per effettuare un colpo di tacco, premi il pulsante di fuoco e muovi il joystick nella direzione opposta a quella di movimento, poi muovilo nuovamente in quella di movimento, sempre tenendo premuto il pulsante di fuoco. Puoi stare certo che un colpo di tacco disorienterà i tuoi avversari.

SCELTA DEL GIOCATORE DA CONTROLLARE

Quando il giocatore che stai controllando non é in una buona posizione per prendere possesso della palla, vorrai sicuramente avere il controllo di un altro in posizione più vantaggiosa. Esiste una selezione automatica, dove il computer decide chi é il giocatore nella posizione migliore, oppure una selezione manuale che permetterà ai giocatori esperti di trarre il massimo vantaggio dalle tattiche di gioco.

Per selezionare un giocatore premi il pulsante di fuoco, muovi il joystick nella direzione approssimativa del giocatore che desideri selezionare e rilascia il pulsante di fuoco. Se ci sono due giocatori vicini alla zona desiderata, il computer potrebbe scegliere quello sbagliato; per cambiarlo ripeti l'operazione.
Non é possibile selezionare un altro giocatore quando quello che stai controllando é in possesso di palla (premere il pulsante di fuoco gli farebbe effettuare un tiro) o quando é molto vicino alla palla (premere il pulsante di fuoco gli farebbe effettuare una scivolata). Tuttavia, con un po' di pratica, troverai facile passare il controllo dal giocatore che effettua un passaggio a quello che lo deve ricevere, semplicemente tenendo il joystick nella stessa direzione dopo il tiro e premendo il pulsante di fuoco.

Qualunque tipo di selezione tu abbia scelto, il giocatore in possesso di palla verrà sempre automaticamente evidenziato (a meno che stia effettuando un corner, una punizione o una rimessa).

COLPI DI TESTA
Per colpire di testa premi il pulsante di fuoco e rilascialo. Se la palla é nel raggio d'azione, il giocatore salterà per colpirla di testa. Se la palla é troppo bassa per un normale colpo di testa, il giocatore cercherà di effettuare un colpo di testa in tuffo nella direzione di movimento. In questo caso la palla verrà respinta nella direzione del tuffo. La direzione del colpo di testa normale invece, verrà determinata dalla posizione del joystick nel momento in cui la palla toccherà la testa dell'avversario; tutte le 8 posizioni sono disponibili.

SCIVOLATE
Qualche volta la palla é troppo lontana per essere controllata direttamente. In questi casi la soluzione é di entrare in scivolata per raggiungere quello spazio mancante al contatto con la palla.
Premi il pulsante di fuoco e rilascialo per iniziare una scivolata (la palla deve essere troppo bassa per un colpo di testa, altrimenti il giocatore effettuerà un tuffo di testa). Se riesci a toccare la palla potrai riuscire a prenderne il controllo o anche a mandarla dalla parte opposta. Potresti anche causare una punizione, specialmente se cercherai di portarla via ad una avversario da dietro.

PUNIZIONI, CALCI D'ANGOLO E RIMESSE
Queste vengono gestite automaticamente. La palla viene calciata o lanciata al giocatore evidenziato o dopo alcuni secondi o quando il pulsante di fuoco viene premuto e rilasciato con il joystick in posizione centrale (se il joystick non sarà in posizione centrale il computer penserà che tu voglia cambiare la selezione del giocatore). Se si intravede la porta, é possibile che il giocatore che batte la punizione tenti di tirare direttamente in porta.

RIGORI
Questi vengono effettuati automaticamente, ma se vuoi aumentare le possibilità di segnare, puoi prendere il controllo. Tieni premuto il pulsante di fuoco (per determinare la potenza del tiro) e muovi il joystick nella direzione desiderata durante la rincorsa del giocatore, come se stessi calciando normalmente la palla. Ovviamente, se tiri proprio di fronte a te, sarà facile che il portiere riesca a parare il tiro, a meno che tu non riesca a dare un buon effetto.

PAUSA DEL GIOCO
Premendo il tasto **SHIFT** (tasto Commodore su C64, cioé il tasto sotto a RUN/STOP) interromperai in qualsiasi momento l'azione di gioco. Premilo nuovamente per riprendere il gioco.

SOSTITUZIONI/CONTROLLO LIVELLO FORMA FISICA
Durante una partita, la forma fisica dei giocatori diminuisce continuamente, tanto più rapidamente se il giocatore rimane infortunato da una brutta entrata od un fallo. Se premi **Q** finché il gioco é in pausa e la palla non é in gioco (rimessa, corner, punizione o rinvio), apparirà il menu delle opzioni. Molte selezioni di menu non sono disponibili durante una partita o vengono attivate solo durante la successiva.

Seleziona l'opzione *Scegli squadra* dal menu <u>Partita</u>. Questa opzione é quasi uguale a *Modifica squadra*, fuorché per il fatto che non puoi cambiare nulla a parte la posizione dei giocatori. Se decidi di non fare alcuna modifica, esci dal menu selezionando l'opzione *Gioca partita* per continuare la partita. Se decidi di effettuare una sostituzione (ammesso che tu ne abbia ancora di disponibili), sposta il puntatore sul numero del giocatore che desideri sostituire e premi il pulsante di fuoco. Ora muovi il numero finché si sovrappone al numero del giocatore che desideri fare entrare in campo e premi nuovamente il pulsante di fuoco.

Esci da questa schermata muovendo il puntatore sulla barra menu e premi il pulsante di fuoco.

OPZIONI VARIE
Premi la barra spaziatrice (↑ su C64) per saltare le sequenze durante le quali i giocatori entrano od escono dal campo o quando tornano a centrocampo dopo avere segnato. Premi **ESC (RUN/STOP** su C64) per interrompere la partita.

STRATEGIE ED OPZIONI DI GIOCO
Retee! offre una moltitudine di diverse opzioni. Tutte queste opzioni vengono selezionate tramite un sistema di facili menu a discesa.

Quasi tutte le funzioni di menu vengono attivate usando il mouse od il joystick, ma qualche volta avrai bisogno di usare la tastiera per inserire un nome. Per visualizzare la barra menu (che mostra i nomi dei 4 menu principali), muovi il puntatore sul titolo in cima allo

schermo e premi il pulsante di fuoco. Muovi il puntatore sul menu che desideri selezionare e premi nuovamente il pulsante di fuoco per visualizzarne le opzioni.

Muovi il puntatore su e giù per scorrere lungo le opzioni disponibili, e premi il pulsante di fuoco quando hai evidenziato l'opzione che desideri.

Alcune opzioni nel menu sono seguite da un ✔ od una **X**. Queste sono opzioni che puoi attivare o disattivare premendo il pulsante di fuoco o quello del mouse. Altre opzioni mostrano valori o colori che puoi cambiare muovendo il joystick destra/sinistra con il pulsante di fuoco premuto (o premendo i pulsanti destro e sinistro del mouse). Muovi il puntatore sull'opzione desiderata e premi il pulsante di fuoco per selezionarla.

Qualche volta le opzioni di un menu saranno ombreggiate o di un colore diverso. Questo significa che non sono attivabili in quel momento. Per esempio, se non c'é alcuna partita prevista, l'opzione *Gioca Partita* non sarà attivabile. Molte opzioni sono disattivate durante una partita, per impedire di imbrogliare!

SCELTA DELLA TUA SQUADRA

L'opzione *Modifica squadra* é probabilmente la più importante nella sezione strategica del gioco. Ti permette di scegliere chi vuoi nella tua squadra di 16 elementi per la stagione corrente (una volta che la stagione é iniziata non potrai più cambiare i componenti della squadra).

Per modificare i nomi dei giocatori, muovi il puntatore sul primo nome che vuoi cambiare e premi il pulsante di fuoco. Apparirà un cursore. Digita il nuovo nome e premi **ENTER** quando hai finito di inserirlo (premi **Ctrl/Home** per cancellare il vecchio rapidamente).

La dicitura "Controllo:" mostra se la squadra é controllata dal computer o da un giocatore umano. Qualsiasi nome diverso da COMPUTER, passa il controllo al giocatore umano. Di solito viene inserito il nome della persona che controlla quella data squadra.

SCELTA DELLE SQUADRE

Puoi scegliere una squadra sia tramite l'opzione *Modifica squadra* che *Scegli squadra* (anche se durante una partita é disponibile solo l'opzione *Scegli squadra*). Ammettiamo che tu voglia cambiare un giocatore, diciamo il numero 7, e rimpiazzarlo con un altro non presente in squadra. Muovi il puntatore sulla posizione dove si trova il numero 7 e premi il pulsante di fuoco per prendere il numero. Ora muovi il numero sulla posizione dove si trova il giocatore che vuoi fare entrare in sostituzione e premi il pulsante di fuoco per assegnargli il numero 7.

Se assegni un nuovo numero di maglia ad un giocatore che ne ha già

uno, raccoglierai automaticamente il suo numero, che ovviamente dovrai assegnare ad un altro giocatore. I numeri 12 e 14 indicano i due sostituti.

PARAMETRI DI ABILITA' DEI GIOCATORI

Ogni giocatore (eccetto il portiere) ha 3 parametri di abilità: VELocità di corsa, abilità DIFensive, abilità ATTaccanti. Ogni parametro può essere a 3 livelli diversi, indicati dal numero di pulsanti blu illuminati (più pulsanti sono illuminati e migliore é il parametro). Per cambiare i parametri sposta il puntatore sul pulsante corrispondente e premi il pulsante di fuoco (ogni volta che eseguirai quest'azione cambierai progressivamente il valore).

LIVELLO DI FORMA

All'inizio di ogni stagione tutti i giocatori sono in piena forma fisica, ma durante ogni partita la forma dei giocatori che partecipano scende progressivamente per lo sforzo e può calare improvvisamente in seguito ad un infortunio. Se la forma dovesse scendere al di sotto del 75%, il giocatore inizierà a giocare molto peggio del solito e sarà necessaria una sostituzione. Qualche volta potresti decidere di rischiare e fare giocare uno dei tuoi migliori giocatori anche se non é nella sua forma migliore: potrebbe valerne la pena, ma potrebbe anche rivelarsi una scelta disastrosa.

Di solito la forma viene recuperata durante la settimana di intervallo fra una partita e l'altra, ma alcuni giocatori potrebbero avere bisogno di stare fermi più di 1 settimana per recuperare appieno la loro forma. La forma non viene alterata dalle partite amichevoli, né quando é abilitata l'opzione *Abilità max.* Durante un'amichevole ogni giocatore si comporterà come se fosse in forma perfetta, ma al termine della partita, gli originari valori di forma rimarranno immutati.

USCITA DOPO AVERE MODIFICATO UNA SQUADRA

Dopo avere terminato di modificare una squadra, muovi il puntatore sulla barra menu e premi il pulsante di fuoco (su C64 premi due volte in rapida successione il pulsante di fuoco, posizionando il puntatore su una zona vuota dello schermo). Questo visualizzerà un rettangolo con 3 quadrati. Muovi il puntatore su **?** e premi il pulsante di fuoco se vuoi continuare con le modifiche; muovi il puntatore su **X** e premi fuoco per uscire dalla fase di modifica senza che le modifiche effettuate vengano prese in considerazione. Muovi il puntatore su ✔ per uscire dalla fase di modifica e confermare quelle effettuate.

COMPETIZIONI

Ci sono 3 opzioni, il *Campionato* dove 8 squadre giocano l'una contro l'altra una o due volte (dipende se é stata selezionata l'opzione *Andata e Ritorno*), la *Coppa*, che é un torneo ad eliminazione fra 8 squadre, e la *Stagione*, che fornisce contemporaneamente due competizioni, il Campionato e la Coppa.

Quando inizi una competizione, qualsiasi altra in corso viene

interrotta; quindi se vuoi partecipare ad un Campionato e ad una Coppa, devi usare l'opzione *Inizia Stagione*. Se desideri iniziare una nuova competizione e continuare quella corrente più tardi, usa l'opzione *Salva tutto* per salvare la situazione della competizione in corso.

SALVATAGGIO DELLE PARTITE
Poiché potrebbero esistere fino a 60 partite in una stagione, E' essenziale avere la possibilità di interrompere in qualsiasi momento per riprendere un altro giorno. L'opzione *Salva Tutto* nel menu *Partita* salva non solo tutti i calendari ed i risultati fino a quel momento, ma anche tutti i particolari delle squadre compresi i nomi, i parametri di abilità, ed i settaggi delle varie opzioni in quel momento. L'opzione *Salva squadra*, invece, salva solo i dati riguardanti una squadra in particolare, e non i settaggi delle opzioni, né i risultati o i calendari.

NON CERCARE MAI DI SALVARE QUALCOSA SUL DISCO O NASTRO PROGRAMMA. DEVI USARE UNO DEI TUOI DISCHI O NASTRI. RICORDATI INOLTRE CHE PUOI CARICARE LE COMPETIZIONI O LE SQUADRE SALVATE SOLO DALL'INTERNO DEL PROGRAMMA.

Su Amiga dovrai creare un apposito disco per poterci salvare i dati. Formatta normalmente un disco e seleziona l'opzione *Crea Disco Dati* per prepararlo ad accettare i futuri salvataggi.

MENU OPZIONI
- *Durata* — Ogni partita può durare fino a 90 minuti (più i tempi supplementari)
- *1 o 2 contro C.* — Uno o due giocatori umani possono giocare contro il computer
- *Supplementari* — I tempi supplementari possono venire usati se c'é un pareggio al termine di una partita di Coppa. Altrimenti la partita verrà ripetuta
- *Guarda C. contro C.* — Partite fra due squadre controllate da computer possono essere viste o meno
- *Andata e Ritorno* — In un campionato le squadre possono incontrarsi una o due volte. Se giocano due volte, allora ogni squadra giocerà una volta in casa ed una volta fuori
- *Allenamento* — In questa opzione la squadra controllata dal computer rimane sempre nella sua metà campo ed offre solo la minima resistenza. Usa quest'opzione per imparare al meglio i metodi di controllo
- *Livello abilità* — Esistono 10 livelli di abilità diversi per le squadre controllate da computer. Queste abilità vengono sommate a quelle dei singoli giocatori
- *Abilità massima* — Se preferisci, tutti i giocatori possono venire settati con l'abilità massima
- *Colpo di tacco* — Il colpo di tacco può essere abilitato o disabilitato
- *Direzioni di tiro* — Puoi scegliere di tirare in 1, 3 o 5

direzioni
- *Portiere automatico* Il portiere può essere controllato manualmente o automaticamente
- *Selezione automatica* La selezione dei giocatori durante la partita può essere manuale od automatica
- *Punti vittoria* In un campionato possono venire assegnati 2 o 3 punti per vittoria.
- *Sostituzioni* Possibilità di effettuare 1 o 2 sostituzioni

MENU COLORI

Sull'Amiga puoi disegnare le maglie di ogni squadra. Le maglie possono essere in tinta unita o a striscie verticali, le maniche possono essere corte o lunghe. Puoi addirittura avere una striscia colorata sui pantaloncini e sulle calze. Ogni striscia può avere un colore indipendente da tutti gli altri (oltre al nero ed al bianco disponibili per tutte le squadre). Il colore della pelle dei giocatori può venire cambiato.

Per assegnare un colore selezionalo tramite il puntatore, poi sposta il puntatore sul rettangolo corrispondente alla parte di divisa che vuoi modificare. Per cambiare uno dei colori modificabili, clicca due volte sul colore stesso e regola le barre di miscelazione cromatica (Ros, Ver, Blu). Cambia la tonalità della pelle cliccando sul colore appropriato fino a trovare una tonalità gradita. Inoltre puoi assegnare uno stendardo per ogni squadra, scegliendo fra i vari disponibili tramite le freccie poste a lato degli stessi.

Su C64 puoi modificare i colori del campo, delle linee e della palla. Per cambiare i colori della squadra, usa l'opzione *Colori squadra* nel menu *Partita*.

MENU PARTITA

Sono disponibili le seguenti opzioni:

- *Gioca partita* Inizia la partita evidenziata in fondo allo schermo
- *Organizza amichevole* Puoi organizzare un'amichevole fra 2 squadre in qualunque momento. Muovi il puntatore sulla squadra di casa e premi il pulsante di fuoco, poi ripeti l'operazione per la squadra fuori casa.
- *Scegli squadra* Seleziona la squadra con la quale partecipare
- *Rimanda partita* Se il giocatore od i giocatori umani che dovrebbere disputare la prossima partita non sono presenti, la partita può essere rimandata al termine delle partite della settimana.
- *Inizia Coppa* Inizia una competizione ad eliminazione fra 8 squadre
- *Inizia Campionato* Inizia un campionato fra 8 squadre
- *Inizia Stagione* Inizia una stagione nella quale vengono giocati un Campionato ed una Coppa

- *Modifica squadra* Puoi cambiare il nome delle squadre e dei giocatori, nonché i loro attributi di abilità. Tuttavia questi parametri non possono venire modificati una volta inziata una competizione
- *Squadra* Mostra la squadra correntemente selezionata; muovi il joystick destra/sinistra o usa i pulsanti del mouse per cambiare squadra
- *Carica squadra* Carica una squadra salvata su disco o nastro
- *Salva squadra* Salva una squadra personalizzata dal giocatore
- *Carica tutto* Ripristina lo stato del gioco salvato precedentemente tramite l'opzione *Salva tutto*
- *Salva tutto* Salva tutti i dati delle squadre, i calendari, i risultati, i colori, le opzioni, etc.

MENU MOSTRA

Si possono selezionare le seguenti visualizzazioni:
- *Mostra squadre* Visualizza le 8 squadre con i loro manager (giocatore umano o computer)
- *Mostra giocatori* Visualizza i giocatori di una particolare squadra
- *Squadra* Visualizza la squadra correntemente selezionata
- *Mostra partite* Visualizza le partite di una particolare settimana o squadra. Puoi cambiare la settimana/squadra in quella che desideri.
- *Mostra risultati* Visualizza i risultati di una particolare settimana o squadra. Puoi cambiare la settimana/squadra in quella che desideri.
- *Mostra classifica* Visualizza la classifica del campionato
- *Lista per:* Decide l'ordine di selezione: per squadra o per settimana
- *Settimana* Indica a quale settimana ci si riferisce

RINGRAZIAMENTI

Intelligenza artificiale e programmazione arcade
Graham Blighe

Programmazione strategia
Terry Wiley

Grafica ed animazione
Andrew Calver

Musica ed effetti sonori
Dave Whittaker

Grafica aggiuntiva
Ignazio Corrao
Vincenzo e Luca Saraceno